

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I Penduluan .....</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Penelelitian .....	4
1.6 Kerangka Penulisan .....	5
1.7 Kerangka Pemikiran .....	6
<b>BAB II Landasan Teori .....</b>	
2.1 Aplikasi .....	7
2.2 Iklan Digital .....	7
2.1.1 Konsep Dasar Iklan .....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Iklan .....	8
2.1.3 Digital .....	9
2.1.4 Definisi Iklan Digital .....	11
2.3 Augmented Reality .....	11
2.2.1 Arsitektur Augmented Reality .....	12
2.2.2 Komponen Augmented Reality .....	14
2.4 Algoritma FAST .....	15
2.5 Flowchart .....	17
2.6 Diagram UML.....	19
2.6.1 Use Case Diagram .....	20
2.6.2 Class Diagram .....	24
2.6.3 Sequence Diagram .....	25
2.6.4 Deployment Diagram .....	26
2.6.5 Component Diagram .....	27
2.7 Android SDK .....	27
2.8 Java dan J2ME .....	28
2.9 C++ .....	30
2.10 Vuforia SDK .....	30

2.10.1 Library QCAR .....	31
2.10.2 Target Management System .....	32
2.11 IDE Eclipse .....	32
2.12 3D Studio MAX .....	33
2.13 Adobe Photoshop .....	33
2.14 Pengujian black-box .....	34

### **BAB III Analisa dan Perancangan .....**

3.1 Analisis Sistem .....	35
3.1.1 Kebutuhan Non-Fungsional .....	35
3.1.1.1 Analisi User .....	35
3.1.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak .....	36
3.1.1.3 Spesifikasi Perangkat Keras .....	36
3.1.2 Kebutuhan Fungsional .....	37
3.2 Analisis Algoritma .....	38
3.3 Perancangan Aplikasi .....	39
3.3.1 Perancangan Alur Data (flowchart).....	40
3.3.2 Use Case Diagram .....	40
3.3.3 Activity Diagram .....	43
3.3.4 Sequence Diagram .....	43
3.3.5 Class Diagram .....	44
3.3.6 Component Diagram .....	45
3.3.7 Deployment Diagram .....	46
3.4 Perancangan Sistem .....	46
3.4.1 Rancangan Antar Muka.....	47
3.4.1.1 Rancangan Tampilan Splash Screen.....	47
3.4.1.2 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	47
3.4.1.3 Rancangan Tampilan Layar Pendeteksi .....	48
3.4.1.4 Rancangan Tampilan Keluar .....	50
3.4.2 Rancangan Brosur .....	50

### **BAB IV Implementasi .....**

4.1 Implementasi Sistem .....	51
4.1.1 Persiapan Sistem .....	51
4.1.2 Pembuatan Marker .....	52
4.1.2.1 Penambahan Point of Interest .....	53
4.1.3 Instalasi Program .....	54

4.1.4 Pengujian Sistem .....	54
4.2 Implementasi User Interface .....	55
4.3 Implementasi Pengujian Sistem .....	61
4.3.1 Rencana Pengujian .....	61
4.3.2 Hasil Pengujian .....	62

## **BAB V PENUTUP .....**

5.1 Simpulan .....	64
5.2 Saran .....	64

<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>66</b>
-----------------------------	-----------

<b>Lampiran .....</b>	<b>.....</b>
-----------------------	--------------





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG